ACGS-1

Guide d'utilisation pour le codage général des variables socioculturelles



Codage automatisé

Statistique Canada Statistics Canada

Canada

Codage automatisé

Guide d'utilisation pour le codage général des variables socioculturelles

(Niveau 1)

Rédigé par : Division de développement de systèmes

Table des matières

Table des matières – Fin

Nota : Pour alléger le texte, le genre masculin est employé la plupart du temps pour désigner à la fois les hommes et les femmes.

I. Introduction

À qui s'adresse le Guide d'utilisation?

Le Guide d'utilisation du système de codage automatisé est destiné aux codeurs généralistes.

Organisation du Guide d'utilisation

Le Guide d'utilisation doit être lu dans l'ordre. En premier lieu, on y donne des renseignements généraux et on y explique les étapes de base, puis on se dirige vers des activités de codage plus particulières.

Le guide d'utilisation traite des sujets suivants :
- La consultation des écrans
- L'utilisation du clavier et de chaque touche programmable
- Les étapes du codage interactif
- Les étapes du contrôle de qualité du codage par le système

Exemples utilisés

Les exemples illustrent les étapes de codage pour des réponses à la variable «Origine ethnique», mais les instructions s'appliquent à toutes les variables. Les codes et les résultats de codage de ces exemples sont utilisés pour des **fins d'illustration seulement**. Ces codes ne sont pas nécessairement les plus récents et ne devraient jamais être utilisés pour coder la variable «Origine ethnique». En production, chaque réponse doit être codée à partir de la liste de codes la plus récente pour maintenir un niveau de qualité du codage acceptable.

Le système présente un de deux (2) écrans au codeur. Voici des exemples de chacun.

Écran de codage interactif d'une réponse écrite lors du contrôle de qualité des codes du système

```
          RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ         02/09/96
MINTER1            CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE                 10:16:42.1



                       Réponse écrite à coder                               Code

ACADIAN                                                                   ________




ID: 36115113 010 0001 15

Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE              <<<<  >>>>                      REFER VALID COMET FIN
```

Écran de codage interactif d'une réponse écrite à coder

```
          RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ        02/09/96
MANUAL1             CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE               10:16:42.1

Réponse écrite à coder                                             Type  Code
GEORGIAN                                                                 ____

Phrases retournées par CART                                Codes   (S)élect.
GEORGIAN USSR                                                050         _
                                                                         _
                                                                         _
ID: 31969699 069 0002 15
================================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage          Persnr:  2
Cases    :
  cochées:

Réponses : GEORGIAN USSR
 écrites :
         :
         :

Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
```

Quelle est la variable à coder et quelle activité de codage doit être effectuée?

Un codeur généraliste (niveau 1) ne choisit **jamais** l'activité de codage ou la variable à coder. Le système présente au codeur des réponses écrites à coder selon ce qu'il est autorisé à faire. Un codeur qui est autorisé à effectuer plus d'une activité de codage pour différentes variables doit **observer en tout temps l'en-tête** de l'écran où sont indiquées l'activité de codage et la variable.

Pour chaque réponse écrite à coder, voir la section appropriée du présent guide.

⇒ Étapes du codage interactif – page 35
⇒ Étapes du contrôle de qualité du codage par le système – page 49

Travail disponible pour une variable différente ou une activité de codage différente	Lorsqu'on a résolu toutes les réponses écrites pour une variable et pour une activité de codage, le système présente automatiquement au codeur la prochaine réponse écrite à coder pour une variable ou une activité de codage différente que le codeur est autorisé à effectuer. L'en-tête de l'écran identifie le genre de codage à faire.
Aucun travail disponible	Lorsque le système n'a pas de travail à présenter pour les variables que le codeur est autorisé à coder ou pour les activités de codage qu'il est autorisé à effectuer, un message s'affiche à l'écran. Le codeur doit aviser son surveillant immédiatement et sortir du système.

W031 PAS DE TRAVAIL DISPONIBLE POUR CODEUR DU NIVEAU 1.

II. Consultation de l'écran

Le codeur doit se familiariser avec les éléments d'information apparaissant à l'écran.

Comment trouver les éléments d'information dans un écran de codage interactif (sans données)

```
          RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ         DD/MM/YY
MMANUAL1            CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE               HH:MM:SS.S

 Réponse écrite à coder                                                Type  Code
 ________________________________________________________________ __ _  ______

 Phrases retournées par CART                                    Codes    (S)élect.
 ____________________________________________________        __ _______    _ _
 ____________________________________________________        __ _______    _
 ____________________________________________________        __ _______    _ _

 ID: _______ ___ ____ __
====================================================================================
 Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:  _____
 Cases     : ______ ______ ______ ______ ______ ______ ______
   cochées: ______ ______ ______ ______ ______ ______ ______
 Réponses  : ___________________________________________________________ __
   écrites: ________________________________________
           : ________________________________________
           : ________________________________________

 Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
 E000  xxxxxxxxxxxxxxxxxxx MESSAGE xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.
```

En-têtes

Les en-têtes apparaissent dans les lignes du centre, au haut de l'écran. La première ligne constitue un en-tête général pour le système; à la seconde ligne, on trouve l'activité de codage et la variable avec laquelle on travaille.

Noms de programme et de carte

Les noms de programme (première ligne) et de carte (seconde ligne) sont affichés dans le coin supérieur gauche de chaque écran.

Le nom du programme est optionnel et ne sera pas affiché pour certains écrans.

Date et heure

Les date et heure courantes apparaissent dans le coin supérieur droit de chaque écran. La date se trouve à la première ligne et elle est de la forme DD/MM/YY. À la seconde ligne, on trouve l'heure (forme : HH:MM:SS.S).

Réponse écrite à coder — La réponse écrite qui doit être codée ou référée à un codeur expert.

Liste de phrases et de codes retournée par le CART — Une liste de phrases et codes correspondants produite par CART lors du traitement par lots comme étant des appariements «possibles» pour la réponse écrite à coder.

CART est un logiciel qui a été mis au point par la division des systèmes généraux. Ce logiciel effectue le «Codage Automatisé par Reconnaissance de Texte» à partir d'une liste de référence composée de phrases et de codes et appelée «base de données du CART ».

Type — Si ce champ a une valeur de «M », il indique que la réponse à coder fut appariée par CART lors du traitement par lots avec une phrase ayant une chaîne d'exclusion.

Dans la base de données du CART, les chaînes d'exclusion permettent de stocker plusieurs phrases identiques avec des codes différents.

Code — Champ d'entrée où le codeur peut inscrire un code.

(S)élect. — Champ d'entrée où le codeur peut sélectionner un code (en tapant «S»).

ID:PEDEA HHNUM PERSNR CELL — L'identificateur de la personne à coder dont les données sont affichées dans la moitié supérieure de l'écran.

Le numéro PEDEA est l'identificateur composé de la province, de la circonscription électorale fédérale et du secteur de dénombrement.
Le numéro HHNUM est l'identificateur d'un ménage. Un numéro de ménage collectif commence par un 9.
Le numéro PERSNR est le rang à l'intérieur du ménage de la personne à coder.
Le numéro CELL est l'identificateur d'une case cochée ou d'une réponse écrite.

MOITIÉ INFÉRIEURE DE L'ÉCRAN — Les données pour la même question de chaque membre du ménage sont affichées une à la fois dans la moitié inférieure de l'écran.

Par défaut, les données de la même personne sont affichées dans les moitiés supérieure et inférieure.

Persnr: PERSNR — Le rang à l'intérieur du ménage de la personne dont les données sont affichées dans la moitié inférieure de l'écran.

Cases cochées	Quand une question peut être répondue en cochant des cases du questionnaire du recensement, les abréviations (jusqu'à 7 caractères) correspondant à chaque case cochée sont listées à l'écran.
Réponses écrites	Quand une question peut être répondue en inscrivant des réponses sur une ou plusieurs lignes du questionnaire du recensement, ces réponses écrites sont listées à l'écran.
La ligne de commande	La ligne de commande est celle qui se trouve au bas de l'écran et où sont énumérées les touches de fonction en service.
La ligne de message	La ligne de message est la ligne au bas de l'écran où des messages et d'autres invites sont affichés. Les messages indiquent aux codeurs ce qui devrait être fait. Il faut suivre ces instructions attentivement. Chaque message est identifié par un code xnnn où : **x** est une lettre qui indique la catégorie de message et **nnn** est un numéro de 001 à 999 qui est attribué à chaque message.
Catégories de messages	Il existe trois catégories de messages. **I** information : exige une attention, mais aucune intervention **W** avertissement : exige une attention et une intervention **E** erreur : exige une attention et une intervention <u>immédiates</u> Lorsqu'un message d'erreur (commençant par un E) apparaît, le codeur doit imprimer l'écran et en aviser immédiatement son surveillant. *Le codeur peut consulter le manuel des messages pour obtenir de plus amples détails sur la cause et sur les mesures à prendre.*



III. Utilisation du clavier

On se sert du clavier pour inscrire un code ou une commande. Le codeur doit connaître l'emplacement et la fonction de ces touches.

TOUCHES DE MACHINE À ÉCRIRE

A Z

Les touches de machine à écrire se composent des touches des lettres, des chiffres et des signes de ponctuation, ainsi que de la barre d'espacement. On s'en sert pour taper du texte et des chiffres comme avec une machine à écrire.

Barre d'espacement

Lorsqu'on appuie sur la barre d'espacement, on introduit dans l'écran un espace qui remplace la valeur précédente.

Ne pas utiliser la barre d'espacement pour positionner le curseur à l'écran.

Répétition d'une touche

Lorsqu'on appuie sur une touche, on inscrit un caractère une fois. Après une brève pause, si on tient la touche enfoncée, le caractère se répète jusqu'à ce qu'on relâche la touche.

CLAVIER NUMÉRIQUE

0 9

Le clavier numérique est un groupe de touches situé du côté droit du clavier et qui ressemble au clavier d'une calculatrice. Ces touches sont pratiques lorsqu'on doit inscrire des caractères numériques.

TOUCHES DE FONCTION

F1 F24

ou

PF1 PF24

Chaque touche de fonction est programmée pour exécuter une fonction précise. Selon l'activité de codage qui est effectuée, une touche de fonction est programmée pour être soit en service, soit hors service.

Il y a deux rangées de 12 touches de fonction étalées de part et d'autre du clavier et numérotées de 1 à 24. Les touches de fonction numérotées de 1 à 12 qui sont en service sont affichées à la ligne de commande de l'écran.

Les touches de fonction sont **les touches les plus importantes** du système de codage automatisé. La fonction de chacune d'elles sera expliquée dans le présent document. On peut aussi obtenir une aide en direct pour toutes les touches de fonction.

À l'écran, les touches de fonction sont désignées PF1 à PF24. Sur le clavier, elles peuvent aussi être étiquetées F1 à F24. Ces étiquettes sont interchangeables.

TOUCHES DE CORRECTION

Les touches de correction servent à insérer, à remplacer ou à supprimer des caractères lorsque le curseur se trouve dans un champ d'entrée.

Appuyer â

Pour INSÉRER un caractère dans le milieu d'un champ lorsque le curseur se trouve dans un champ d'entrée. Aussi, lorsqu'on appuie sur cette touche, on règle le clavier dans le mode insertion. On doit utiliser la touche «Reset» pour cesser de fonctionner dans le mode insertion.

Appuyer [-a-] — Pour SUPPRIMER un caractère dans un champ lorsque le curseur se trouve dans un champ d'entrée.

Appuyer [aaa] — Pour EFFACER tous les caractères à partir de l'emplacement du curseur jusqu'à la fin du champ, lorsque le curseur se trouve dans un champ d'entrée.

Appuyer [Clr] — Pour ANNULER une fonction qui requiert une confirmation. La clé libellée «CLR» ou «Clear» est utilisée pour annuler l'exécution de PF9 («Refer») ou de PF12 (Fin).

Appuyer [Reset] — Pour RÉTABLIR le mode insertion et être en mesure de taper des caractères par surimposition dans un champ d'entrée, ou pour REMETTRE À L'ÉTAT INITIAL un clavier bloqué à la suite d'une erreur d'introduction de données.

Il y a erreur d'introduction de données lorsque le codeur tente d'entrer des données dans un champ protégé. Le système émet un bip sonore, bloque le clavier et affiche un «petit bonhomme» dans le coin inférieur gauche de l'écran.

TOUCHES DE DÉPLACEMENT DU CURSEUR — Le curseur est un bloc clignotant qui indique l'endroit où l'on peut insérer des données. Les touches de déplacement servent à déplacer le curseur sur l'écran sans toucher à aucun des éléments d'information qui y sont affichés.

Appuyer [↵] — La touche RETOUR amène le curseur au champ d'entrée suivant dans le même écran, s'il y a lieu.

Appuyer [→|] — La touche de TABULATION AVANT amène le curseur au premier caractère du champ d'entrée suivant. Le curseur retourne au premier champ d'entrée après avoir atteint le dernier champ d'entrée.

Appuyer [Enter] — Les codeurs se servent de la touche «ENTER» pour entrer dans le système de codage automatisé et pour sortir d'un écran d'aide.

La touche «Enter» n'est pas une touche en service pour les activités de codage; par conséquent, on ne doit pas l'utiliser pendant le codage d'une réponse écrite.

Appuyer [←] — La touche de RAPPEL ARRIÈRE déplace le curseur d'une position vers la gauche dans le champ d'entrée.

Appuyer [|←] — La touche de TABULATION ARRIÈRE amène le curseur au premier caractère d'un champ d'entrée, ou au champ d'entrée précédent, s'il y a lieu.

Appuyer [↑] [←] [↓] [→]

Chacune des touches avec flèche déplace le curseur dans le sens de la flèche. Le curseur revient au début de l'écran lorsqu'il arrive sur le bord (gauche, droit, supérieur ou inférieur) de l'écran.

TOUCHE D'IMPRESSION

Le codeur peut être appelé à imprimer un écran pour soumettre un problème à son surveillant.

Appuyer [Print]

La touche «PRINT» permet de transmettre les renseignements affichés sur l'écran à l'imprimante reliée au poste d'affichage pour des fins d'impression.

IV. Comment obtenir de l'aide en direct

Les codeurs ont facilement accès à des écrans d'aide pour obtenir de l'assistance en direct.

Appuyer 

Pour faire apparaître un menu d'aide qui énumère tous les sujets pour lesquels des renseignements sont accessibles.

Inscrire un ? pour le sujet d'intérêt

Utiliser la touche de tabulation avant ou arrière pour positionner le curseur vis-à-vis du sujet d'intérêt, inscrire un **?** et appuyer sur «Enter» pour obtenir les renseignements.

Menu d'aide obtenu après avoir appuyé sur la touche PF1 pendant le codage interactif

```
HMANUAL3   RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ
                                  CODAGE INTERACTIF
                                  ** ÉCRAN D'AIDE **
                Renseignements disponibles sur les sujets suivants:

1.  Emploi de l'écran de saisie   _ | 3.  Questions et Abréviations
                                    |       Lien avec la personne 1      _
2.  Emploi des clés-PF              |       Langages                     _
 PF1   AIDE    _   PF22  TRANSLA  _ |       Lieu de naissance            _
 PF2   HAUT    _                    |       Citoyenneté                  _
 PF3   BAS     _                    |       Origine ethnique             _
 PF4   <<<<    _                    |       Groupe de la population      _
 PF5   >>>>    _                    |       Mobilité                     _
 PF6   PLUS    _                    |       Scolarité                    _
 PF7   +HAUT   _    Seulement pour  |       Bande indienne/1ère nation   _
 PF8   +BAS    _    codage d'unités |       Industrie/Occupation         _
 PF9   REFER   _  ------------------+       Année d'immigration          _
 PF10  VALID   _   PF13  ATTENTE  _ |
 PF11  COMET   _   PF24  SAUTE    _ |
 PF12  FIN     _                    |             (? pour sélectionner)

          **-------------------------------------------------------**
         *** APPUYER SUR ENTER POUR RETOURNER À L'ÉCRAN DE SAISIE ***
          **-------------------------------------------------------**
```

Voici trois exemples d'écrans d'aide.

Aide concernant l'utilisation de la touche de fonction PF après avoir inscrit un ? vis-à-vis PF6

```
HPF6MOR3     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ
                            *** ÉCRAN D'AIDE ***

 ________________
|                |                   Clé : PF6
| OOO  OOOO  OO  |
| O  O O     O   |                   Nom : PLUS
| OOO  OOO   OOO |
| O    O     O  O|           Description : afficher plus de données
| O    O      OO |                         sur un écran supplémentaire
|________________|
===============================================================================

              Fonction : affiche un écran supplémentaire qui contient plu
                         de variables sur les personnes du ménage.

   Instructions d'usage : Appuyer sur PF6 n'importe où sur l'écran pour afficher
                          plus de variables.

         **------------------------------------------------------------**
        *** APPUYER SUR ENTER POUR RETOURNER À L'ÉCRAN D'AIDE PRINCIPAL ***
         **------------------------------------------------------------**
```

Aide concernant une question et ses abréviations après avoir inscrit un ? vis-à-vis Groupe de population

```
HPF6MOR3      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CDAGE AUTOMATISÉ
                              *** ÉCRAN D'AIDE ***

                           Questions et Abréviations

Question:          19. GROUPE DE LA POPULATION
                   Cette personne est-elle un:

Explications:      Ces renseignements servent de fondement à des programmes qui
                   donnent à chacun une chance égale de participer à la vie
                   sociale, culturelle et économique du Canada.

Abréviations:
AME_LAT:  Latino-Américain           BLANC   :
JAPONAI:  Japonais                   CHINOIS:
PHILIPN:  Philippin                  CORÉEN  :
NOIR   :  (p. ex., Africain, Haïtien, Jamaïquain, Somalien
ARAB/AO:  Arabe/Asiatique occidental, (Arménien, Egyptien, Libanais, Marocain)
S. ASIE:  Sud-Asiatique (Indien de l'Inde, Pakistanais, Pendjabi, Sri-Lankais)
ASIE SE:  Asiatique du Sud-Est (Cambodgien, Indonésien, Laotien, Vietnamien)

          **----------------------------------------------------**
         *** APPUYER ENTER POUR RETOURNER À L'ÉCRAN PRÉCÉDENT  ***
          **----------------------------------------------------**
```

Aide concernant le codage interactif après avoir inscrit un ? vis-à-vis l'emploi de l'écran de codage

```
 ___________________________________________________________________________
|       RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ        04/06/96|
|MMANUAL3           CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE             12:00:00.0|
|                                                                           |
| Réponse écrite à coder                                         Type Code  |
| SRI LANCA                                                       _  _______|
|                                                                    /|\    |
| Phrases retournées par CART                          Codes (S)élect. |    |
| SRI LANICA                                            127      _     |    |
| SRI LANKA TAMIL                                       443      _     |    |
                                                                /|\    |
 ÉTAPES DE BASE POUR CODAGE INTERACTIF:                          |     |
 ------ -- ---- ---- ------ ----------                           |     |
  1. Sélectionner un code dans la liste en indiquant un S ou --------|     |
     Indiquer un code numérique ----------------------------------------|
  2. Appuyer PF10 pour valider le code sélectionné ou inscrit.
  3. Répéter les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que vous soyez satisfait du code.
  4. Appuyer  PF11 pour commettre (sauvegarder) le code.

                    Les données pour la même question de chaque membre du
                    ménage sont affichées à la partie inférieure de l'écran.

          **----------------------------------------------------**
         *** APPUYER ENTER POUR RETOURNER À L'ÉCRAN PRÉCÉDENT  ***
          **----------------------------------------------------**
```

V. Comment afficher les réponses des membres du ménage

Dans le cas de certaines activités de codage, il est possible d'afficher pour chaque membre du ménage les réponses cochées et écrites pour la même variable (question).

Appuyer **PF2** — Pour défiler vers le **HAUT** dans la liste des membres du ménage pour afficher les renseignements concernant la personne précédente dans la moitié inférieure de l'écran.

Appuyer 

— Pour défiler vers le **BAS** dans la liste des membres du ménage pour afficher les renseignements concernant la personne suivante dans la moitié inférieure de l'écran.

Lorsqu'il n'existe des données que pour un seul membre du ménage, on obtient les renseignements sur la même personne lorsqu'on appuie sur la touche PF2 ou PF3.

Lorsque les renseignements sur le dernier membre du ménage sont affichés et qu'on appuie sur la touche PF3, le système nous ramène au premier membre du ménage.

Lorsque les renseignements sur le premier membre du ménage sont affichés et qu'on appuie sur la touche PF2, le système nous ramène au dernier membre du ménage.

Écran de codage interactif après avoir appuyé sur PF3 pour afficher le prochain membre du ménage

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ        03/09/96
MMANUAL3             CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE            11:45:34.2

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
GUIANA                                                                    _____

Phrases retournées par CART                                  Codes    (S)élect.
BRITISH GUIANA                                                193         _
DUTCH GUIANA                                                  220         _


ID: 32019600 111 0001 15
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      2
Cases     :
  cochées:

Réponses : DUTCH GUIANA
 écrites :
         :
         :
  Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
```

VI. Comment faire défiler les champs de réponses

Les renseignements à afficher pour un champ peuvent, dans certains cas, dépasser la taille de la fenêtre pour ce champ. Cette fonction permet de faire défiler la réponse vers la gauche ou vers la droite.

Appuyer **PF4** — Pour **FAIRE DÉFILER VERS LA GAUCHE** les champs sur l'écran où l'on voit un < ou un < > à la droite de chaque champ.

Appuyer **PF5** — Pour **FAIRE DÉFILER VERS LA DROITE** les champs sur l'écran où l'on voit un > ou un < > à la droite de chaque champ.

Écran de codage interactif contenant des champs de réponses qui nécessitent un défilement

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          01/09/96
MMANUAL3        CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE                   15:56:19.5

Réponse écrite à coder                                                 Type  Code
ALL MY ANCESTORS ARE FROM DIFFERENT COUNTRIES ACROSS SOUTHERN E  >
                                                                             ____
Phrases retournées par CART                                  Codes     (S)élect.
SOUTHERN EUROPE                                               083          _
SOUTHERN RHODESIA                                             180          _

ID: 35011362 135 0004 15
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:       4
Cases    :
  cochées:

Réponses : ALL MY ANCESTORS ARE FROM DIFFERENT COUNTRIES ACROSS SOUTHERN E  >
 écrites :
         :
         :

 Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
       AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
```

Écran de codage interactif après avoir appuyé sur PF5 pour faire défiler les champs de réponses vers la droite

```
       RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          01/09/96
MMANUAL1        CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE                 15:56:19.5

Réponse écrite à coder                                             Type Code
UROPE                                                          <        ____

Phrases retournées par CART                                 Codes    (S)élect.
SOUTHERN EUROPE                                              083         _
SOUTHERN RHODESIA                                            174         _


ID: 35011362 135 0004 15
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:      4
Cases     :
  cochées:

Réponses : UROPE                                                          <
 écrites :
         :
         :

Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
```

VII. Comment afficher des renseignements additionnels

Pendant le codage interactif, un codeur peut afficher des écrans additionnels de renseignements au sujet de la personne dont on doit coder les réponses.

Lorsqu'un codeur effectue le contrôle de qualité du codage par le système, la touche PF6 n'est pas en service parce qu'on demande au codeur de simuler et d'évaluer la méthode de codage du système sans qu'il y ait un biais causé par les renseignements additionnels au sujet du répondant.

Appuyer **PF6** — Pour afficher **PLUS** de variables concernant la personne dont on doit coder les réponses sur des écrans supplémentaires.

Qu'est ce qui est affiché? — **L'écran des données culturelles** apparaît lorsqu'on appuie sur la touche PF6 pendant le codage interactif de toutes les variables, sauf les variables «Mobilité» et «Principal domaine d'études».

L'écran du principal domaine d'études apparaît lorsqu'on appuie sur la touche PF6 pendant le codage interactif de la variable «Principal domaine d'études».

L'écran de la mobilité apparaît lorsqu'on appuie sur la touche PF6 pendant le codage interactif de la variable «Mobilité» ou lorsqu'on appuie sur la touche PF12 à partir de l'écran des données culturelles pendant le codage des variables Bande indienne/Première nation ou Langues.

Chaque réponse écrite est affichée telle qu'elle a été saisie à partir du questionnaire du recensement.

Les réponses cochées sont affichées dans l'ordre qu'elles apparaissent dans le questionnaire du recensement. Des abréviations (jusqu'à 7 caractères) sont utilisées pour chaque réponse cochée. Pour la liste des abréviations pour les réponses cochées par question, utiliser la touche d'aide en direct (PF1) ou voir page 51.

Touches PF en service sur les écrans supplémentaires

Les touches PF suivantes sont en service lorsqu'un écran supplémentaire est affiché.

Appuyer **PF1** Pour afficher un menu d'**AIDE** qui énumère les sujets pour lesquels des renseignements sont disponibles. Les Abréviations utilisées pour afficher les réponses cochées constituent un de ces sujets.

Appuyer **PF2** Pour défiler vers le **HAUT** dans la liste des membres d'un ménage pour afficher à l'écran les renseignements concernant la personne précédente.

Appuyer **PF3** Pour défiler vers le **BAS** dans la liste des membres d'un ménage pour afficher à l'écran les renseignements concernant la personne suivante.

Appuyer **PF4** Pour **FAIRE DÉFILER VERS LA GAUCHE** les champs de réponses écrites où l'on voit un < ou un < > à la droite de chaque champ.

Appuyer **PF5** Pour **FAIRE DÉFILER VERS LA DROITE** les champs de réponses écrites où l'on voit un > ou un < > à la droite de chaque champ.

Appuyer **PF12** Pour **SORTIR/FIN** de l'écran supplémentaire et passer à l'étape suivante.

*Lorsque la réponse écrite à coder se rapporte à la variable «Bande indienne/Première nation» ou «Langues», un deuxième écran apparaît lorsqu'on appuie sur la touche **PF12** à partir du premier écran de renseignements. Appuyer de nouveau sur la touche **PF12** pour retourner à l'écran de codage.*

Écran des données culturelles obtenu après avoir appuyé sur PF6 pendant le codage de toutes les variables, sauf les variables «Mobilité» et «Principal domaine d'études»

```
         RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          23/09/96
 MCULTRL3                        CULTURELLE                             16:17:23.2

                      Réponses écrites et cases à cocher
Lien avec pers1  : FLS/FIL ___________________________________________
Lang officielle  : ANGLSEUL _______ _______ _______   Date-nai: 12/06/54 Sexe: M
Lang non-offic   : _________________________________________ _______
                 : _________________________________________
                 : _________________________________________
Lang parlée      : _________________________________________ ANGLAIS  _______
Lang maternelle  : _________________________________________ ANGLAIS  _______
Lieu-naissance   : ___________________________________       _______
Citoyenneté      : ______________________________________________ CANNAIS _______
Immigrant reçu   : ___      Année-immigratn : ____
Orig ethnique    : ENGLISH ANCESTORS_____ __  ______________________ __
                 : ______________________ __  ______________________ __
Grpe de la pop   : ______________________________________________ BLANC _______
              :  _______ _______ _______ _______ _______ _______ _______ _______
Type autochtone  : _______  Indien Inscrit: NON   Sur/Hors=réserve: ____
Bande indienne   : _______ _______ _______________________________________
ID: 36145611 113 0002

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>                                      FIN
```

Écran du principal domaine d'études obtenu après avoir appuyé sur PF6 pendant le codage de la variable «Principal domaine d'études»

```
 NDISMFS  RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ         21/12/96
 MMFS3                 PRINCIPAL DOMAINE D'ÉTUDES                       13:17:23.3
                                                   Nombre d'années
    Études secondaires/primaires :  _______              12
            Études universitaires :  _______  _______     02
  Autres études post-secondaires :  AUCUNE    _______   __
                    Fréquentation :  NON____  _______  _______
    Diplôme, certificat ou degré :  CEETSEC  BACCALA  _______  _______
                                     _______  _______  _______  _______
                                     _______  _______
                       Industrie :  7751  OFFICES OF ARCHITECTS              __
                      Occupation :  4195  PERSONNEL CLERKS                   __
                                                                             __
Principal domaine d'études :  ADMINISTRATION                                 __
                           :  _______
     Lien avec personne 1  :  MAR/FEM
                           :  ____________________________________________
         Date de naissance :  10/04/49        Sexe :  M
 ID: 35016203 107 0003

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>                                      FIN
```

Écran de la mobilité obtenu après avoir appuyé sur PF6 pendant le codage de la variable «Mobilité», ou après avoir appuyé sur PF12 à partir de l'écran des données culturelles pendant le codage des variables «Bande indienne/Première nation» ou «Langues»

```
NDISMOB  RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ        21/10/96
MMOBLTY3                            MOBILITÉ                          11:34:42.1

            IL Y A 1 AN
              Au Canada : MEMEADR
                        : __________________________________
 À l'extérieur du Canada : _____
                        : __________________________________

            Il Y A 5 ANS
              Au Canada : AUTPRTE
                        : NEPAWA, ONTARIO
 À l'extérieur du Canada : _____
                        : __________________________________

    Lien avec personne 1 : PERSON1
                        : ____________________________________________

       Date de naissance : 31/05/60         Sexe: M

ID: 35010163 055 0001

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS                                                   FIN
```

VIII. Comment faire défiler la liste retournée par le CART

Pour chaque réponse écrite que le système ne peut pas coder, CART produit une liste d'au plus dix phrases et codes pour aider le codeur pendant le codage interactif. En raison de la taille de l'écran, seulement trois de ces phrases et codes retournés par le CART peuvent être affichés à la fois. Cette fonction permet de faire remonter et descendre la liste retournée par le CART de part et d'autre de la fenêtre sur l'écran.

Appuyer **PF7**

Pour **FAIRE DÉFILER VERS LE HAUT** la liste des phrases et codes retournée par le CART lorsqu'il y a un signe **+** vis-à-vis de la première inscription dans ces champs.

Appuyer 

Pour **FAIRE DÉFILER VERS LE BAS** la liste des phrases et codes retournée par le CART lorsqu'il y a un signe **+** vis-à-vis de la dernière inscription dans ces champs.

Les phrases apparaissent par ordre **alphabétique**.

Le codeur devrait faire défiler toute la liste retournée par le CART au moins une fois avant de prendre une décision afin d'attribuer le code qui correspond le mieux à la réponse écrite.

Écran de codage interactif avec une liste retournée par le CART qui nécessite un défilement

```
         RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ           01/09/96
MMANUAL3         CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE                    15:56:19.5

Réponse écrite à coder                                                  Type  Code
SOUTH WEST AMERICA
                                                                              _____

Phrases retournées par CART                                     Codes    (S)élect.
AMERICA                                                           230
INCAS SOUTH AMERICA                                               210        _
SOUTH AMERICA                                                     220        _
                                                                             _  +
ID: 35011362 135 0004 15
=================================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage          Persnr:       4
Cases     :
  cochées:

Réponses : SOUTH WEST AMERICA
 écrites :
          :
          :

Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
```

Écran de codage interactif après avoir appuyé sur PF8 pour faire défiler vers le bas la liste retournée par le CART

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          01/09/96
MMANUAL3         CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE                15:56:19.5

Réponse écrite à coder                                               Type  Code
SOUTH WEST AMERICA                                                         ____

Phrases retournées par CART                                   Codes    (S)élect.
WEST AFRICA                                                     180          _ +
WEST ASIAN                                                      116          _
WEST BANK                                                       090          _ +

ID: 35011362 135 0004 15
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:        4
Cases     :
  cochées:

Réponses : SOUTH WEST AMERICA
 écrites :
         :
         :

Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
```

Écran de codage interactif après avoir appuyé sur PF8 pour faire défiler vers le bas la liste retournée par le CART encore une fois

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          01/09/96
MMANUAL3         CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE                15:56:19.5

Réponse écrite à coder                                               Type  Code
SOUTH WEST AMERICA                                                         ____

Phrases retournées par CART                                   Codes    (S)élect.
WEST EUROPE                                                     083          _ +
WEST FRANCONIAN                                                 021          _
WEST GERMAN                                                     024          _ +

ID: 35011362 135 0004 15
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:        4
Cases     :
  cochées:

Réponses : SOUTH WEST AMERICA
 écrites :
         :
         :

Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
```

IX. Lorsqu'on est prêt à prendre une décision

Chaque réponse écrite doit être résolue, qu'elle soit codée ou référée à un codeur expert. Voici un **aperçu** des options qui sont offertes lorsque le codeur est prêt à prendre une décision. Les instructions détaillées pour chaque activité de codage sont présentées aux pages 33 à 51.

Appuyer **PF9** — Pour **RÉFÉRER** une réponse à coder à un codeur expert (niveau 2).

Appuyer de nouveau sur PF9 pour confirmer la décision de référer le codage.
Appuyer sur la touche «CLR» pour annuler la décision et continuer le codage.

Appuyer **PF10** — Pour **VALIDER** le code qui a été choisi ou inscrit en demandant au système d'afficher dans la ligne de message au bas de l'écran la **description type** correspondant au code.

Lorsque le code n'est pas valide ou lorsque sa description type ne convient pas pour la réponse écrite, le codeur doit sélectionner ou inscrire un nouveau code jusqu'à ce qu'il soit convaincu qu'il s'agit d'un code approprié.

Appuyer **PF11** — Pour **COMMETTRE** le code validé qui a été sélectionné ou inscrit pour une réponse écrite. Un code doit toujours être **validé avant** d'être sauvegardé.

Appuyer **PF22** — Pour **TRADUIRE** la description type d'un code apparaissant dans la ligne message au bas de l'écran.

Par défaut, tous les champs et messages apparaissent dans la langue officielle du codeur; toutefois, la réponse écrite à coder peut être en français, en anglais ou dans n'importe quelle autre langue. La description type du code peut être traduite dans l'autre langue officielle afin de valider un code pour une réponse écrite.

Écran de codage interactif après avoir appuyé sur PF9 pour référer une réponse à un codeur expert

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ           04/11/96
MMANUAL1            CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE              11:36:12.5

Réponse écrite à coder                                               Type Code
CAICOS                                                                    ____

Phrases retournées par CART                                   Codes   (S)élect.
CAICOS ISLANDER                                                196        _
CAICOS ISLANDS BLACK                                           431        _


ID: 31510213 033 0002 15
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:      2
Cases    :
  cochées:

Réponses : CAICOS
 écrites :
         :
         :
Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
       AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
I049 FAITES PF9 DE NOUVEAU, OU FAITES CLR POUR CANCELLER.
```

Écran de codage interactif lors du contrôle de qualité des codes du système après avoir appuyé sur PF10 pour valider le code inscrit - le code valide est 13.

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ           02/10/96
MINTER2             CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE              10:30:01.1



Réponse écrite à coder                                                    Code

 FRENCH                                                                    207




 ID: 33115611 013 0001 15

 Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE              <<<<  >>>>                    REFER VALID COMET FIN
 W028 INSCRIRE UN CODE.  CODE INSCRIT N'EST PAS VALIDE.
```

Écran de codage interactif après avoir appuyé sur PF10 pour valider un code choisi dans la liste retournée par le CART

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ              01/09/96
MMANUAL3                 CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE             15:56:19.5

Réponse écrite à coder                                                   Type  Code
INDIENNE                                                                        242

Phrases retournées par CART                                        Codes    (S)élect.
INDIENNE ASIE                                                       122         _
INDIENNE BANDE                                                      242         _
INDIENNE DE L'OUEST NOIR                                            434         _

ID: 32110003 123 0002 15
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:       2
Cases    :
  cochées:

Réponses : INDIENNE
 écrites :
         :
         :
Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
INDIEN D'AMÉRIQUE DU NORD
```

Écran de codage interactif pour le contrôle de qualité des codes du système après avoir appuyé sur PF22 pour traduire la description type correspondant au code inscrit et validé 022 (HOLLANDAIS)

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ             02/10/96
MINTER1               CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE              10:30:01.1



                          Réponse écrite à coder                              Code


DUTCH                                                                          022



ID: 36145611 013 0001 15

Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE              <<<<  >>>>                    REFER VALID COMET FIN
DUTCH
```

X. Lors du codage des réponses provenant d'une unité de travail

Lors du codage interactif de réponses provenant d'une unité de travail, deux (2) touches PF sont en service.

Une unité de travail est un groupe de réponses écrites qui est attribué au codeur pour le codage interactif. Un échantillon est tiré de chaque unité de travail afin de contrôler la qualité du travail d'un codeur.

Touches PF en service

Appuyer **PF13** — Pour poursuivre le codage d'une unité de travail **EN ATTENTE** parce qu'on a sauté le codage d'au moins une réponse écrite.

Appuyer **PF24** — Pour **SAUTER** le codage d'une réponse écrite appartenant à une unité de travail et différer le codage de cette réponse à la fin d'une séance de codage.

Si une touche PF est appuyée lorsqu'elle est hors service, l'action décrite n'est pas exécutée et le système affiche le message suivant.

NAT1011 Requested function key not allocated.

XI. Comment sortir du système de codage automatisé

Lorsqu'un codeur désire mettre fin à une séance de codage.

Appuyer 

FIN et sortie du système de codage automatisé.

Appuyer de nouveau sur **PF12** pour confirmer la décision de sortir du système de codage automatisé.
Appuyer sur la touche «**CLR**» pour annuler la décision et poursuivre le codage.

On obtient le sigle MCC.

Maintenant que vous connaissez les écrans et les touches du système de codage automatisé, vous êtes prêt à commencer à coder.

XII. Étapes du codage interactif

Cette section présente des instructions au codeur généraliste (niveau 1) à qui on a attribué une unité de travail composée de réponses écrites à coder parce que le système n'a pas été en mesure de les coder. Le codeur visualisera la réponse écrite sur un écran d'ordinateur, tout en consultant d'autres documents de référence afin d'attribuer un code à cette réponse. Si le codeur ne peut attribuer un code, il doit référer la réponse écrite à un codeur expert.

L'ordinateur aide le codeur en lui proposant une liste de phrases et de codes correspondants produite par CART. CART est un logiciel qui a été mis au point par la division des systèmes généraux pour effectuer le «Codage Automatisé par Reconnaissance de Texte» à partir d'une liste de référence composée de phrases et de codes et appelée «base de données du CART».

Trois situations peuvent se présenter pendant le codage interactif :

1. CART a produit pour la réponse écrite une liste de phrases et de codes qui est actuelle.
2. CART a produit pour la réponse écrite une liste de phrases et de codes qui peut ne pas être à jour.
3. CART n'a produit aucune liste de phrases et de codes correspondant à la réponse écrite.

Les instructions de codage sont différentes pour chacun de ces cas et elles seront illustrées dans les sections qui suivent. Le codeur doit suivre attentivement chaque étape afin de maintenir une qualité de codage acceptable et de limiter le nombre de demandes de réponses référées soumises aux codeurs experts.

Pendant le codage interactif, le codeur doit surveiller de près les cas suivants :

Liste de phrases et de codes produite par le CART qui n'est pas à jour

La liste de phrases et de codes produite par le CART n'est pas à jour lorsque les mises à jour sont apportées à la base de données du CART **après** que la liste eut été produite lors du traitement par lots pour chaque réponse écrite que le système n'a pas été en mesure de coder. Lorsque ceci survient, le système fait apparaître un message d'avertissement au codeur.

> W048 LISTE DU CART PEUT NE PAS ÊTRE À JOUR. BASE DE CART A ÉTÉ MODIFIÉE.

Dans ce cas, le codeur doit demander à son surveillant s'il doit se conformer à des instructions de codage particulières à cause des mises à jour récentes à la base de données du CART. Le codeur peut aussi demander une liste sur support en papier des mises à jour qui ont été apportées à la base de données du CART afin de vérifier si les phrases et les codes possibles retournés par le CART sont touchés par ces mises à jour. Il est important de coder chaque réponse écrite à l'aide de la liste de codes la plus récente afin de maintenir une qualité de codage acceptable.

Réponses écrites identiques qui reviennent souvent

Pendant le codage interactif, les réponses écrites à l'intérieur d'une unité de travail vont apparaître par ordre alphabétique. Un groupe de réponses écrites identiques (ayant exactement la même orthographe) peuvent revenir de nombreuses fois pour différentes personnes lorsqu'une combinaison de phrase et code ne figure pas dans la base de données du CART. Le codeur doit signaler à son surveillant les réponses écrites identiques qui se présentent de nombreuses fois de suite, car il se peut que des instructions de codage particulières s'appliquent à ces réponses ou que celles-ci indiquent une mise à jour à la base de données du CART.

Achèvement d'une unité de travail

Pendant le codage interactif, lorsque toutes les réponses écrites qui composent une unité de travail ont été soit codées, soit référées, le système présente le message suivant au codeur.

I032 UNITÉ DE TRAVAIL TERMINÉE, APPUYER SUR PF12 POUR ARRÊTER.

Appuyer sur la touche PF12 pour interrompre le codage.
Appuyer sur n'importe quelle autre touche pour poursuivre le codage.

Attendre jusqu'à ce que le système présente d'autres réponses écrites que vous êtes autorisé à coder.

Unité de travail en attente

Lorsqu'on a sauté des réponses écrites dans une unité de travail pendant le codage interactif et lorsque toutes les autres réponses écrites ont été soit codées, soit référées, le système présente le message suivant au codeur.

I033 UNITÉ DE TRAVAIL EN ATTENTE, APPUYER SUR PF13 POUR CONTINUER.

Appuyer sur la touche PF13 pour poursuivre le codage des réponses écrites qu'on a sautées antérieurement.
Appuyer sur n'importe quelle autre touche pour interrompre le codage.

Le codeur doit achever le codage de cette unité de travail en attente avant d'être autorisé à commencer une autre activité de codage.

Touches PF en service

Pendant le codage interactif, le codeur généraliste peut utiliser les touches PF suivantes.

- PF1 **AIDE** en direct.
- PF2 Faire défiler vers le **HAUT** la liste des membres d'un ménage pour faire apparaître les données de la personne précédente dans la moitié inférieure de l'écran.
- PF3 Faire défiler vers le **BAS** la liste des membres d'un ménage pour faire apparaître les données de la personne suivante dans la moitié inférieure de l'écran.
- PF4 Faire défiler vers la **GAUCHE** les champs de réponses où l'on voit un < ou un <> à la droite de chaque champ.
- PF5 Faire défiler vers la **DROITE** les champs de réponses où l'on voit un > ou un <> à la droite de chaque champ.
- PF6 Afficher **PLUS** de variables sur des écrans supplémentaires concernant la personne dont on doit coder les réponses.
- PF7 Faire défiler vers le **HAUT** la liste de phrases et de codes produite par le CART lorsqu'il y a un signe + à la droite de la première inscription.
- PF8 Faire défiler vers le **BAS** la liste de phrases et de codes produite par le CART lorsqu'il y a un signe + à la droite de la dernière inscription.
- PF9 **RÉFÉRER** le codage d'une réponse écrite à un codeur expert. Appuyer sur PF9 de nouveau pour confirmer ou appuyer sur la touche «CLR» pour annuler.
- PF10 **VALIDER** le code qui a été sélectionné ou inscrit pour une réponse écrite en faisant apparaître une description type correspondant à un code valide.
- PF11 **COMMETTRE** le code sélectionné ou inscrit pour une réponse écrite.
- PF12 **FIN** et sortie de l'écran de codage. Appuyer sur PF12 de nouveau pour confirmer ou appuyer sur la touche «CLR» pour annuler.
- PF13 Poursuivre le codage d'une unité de travail **en ATTENTE** qu'un codeur avait commencé mais n'avait pu terminer.
- PF22 **TRADUIRE** la description type correspondant à un code valide dans l'autre langue officielle.
- PF24 **SAUTER** le codage de la réponse écrite courante appartenant à une unité de travail et différer le codage de cette réponse à la fin de la séance de codage.

XIII. Instructions relatives au codage interactif d'une réponse écrite avec une liste de phrases et de codes retournée par le CART qui est actuelle

Dès l'accès au système, une réponse écrite à coder avec une liste de phrases et de codes produite par le CART sont affichées à l'écran. Le curseur se trouve dans le champ «Code». Aucun message n'apparaît à la dernière ligne de l'écran.

Lorsqu'une liste de phrases et de codes est retournée par le CART pour une réponse écrite, le codeur dispose des options de codage suivantes :

- sélectionner un code pour la réponse écrite parmi la liste produite par le CART; ou
- inscrire pour la réponse écrite un autre code qui convient davantage que n'importe lequel des codes figurant dans la liste retournée par le CART.

Les phrases et codes retournés par le CART peuvent être des appariements «possibles» parce qu'ils ont tous obtenus un pointage supérieur à la valeur de la limite inférieure utilisée lors du traitement par lots pour générer la liste produite par le CART. La liste produite par le CART est présentée par ordre alphabétique des phrases.

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite et qu'on a décidé de **sélectionner** un code dans la liste produite par le CART :

1. Appuyer sur les touches de tabulation avant et arrière afin de positionner le curseur vis-à-vis du code approprié dans le champ de sélection « (S)élect. ».

   Utiliser les touches PF7 et PF8 pour faire défiler la liste des phrases et codes produite par le CART.

2. Taper **S** dans le champ de sélection « (S)élect. ».

3. Appuyer sur **PF10** pour valider le code sélectionné.

   Après avoir appuyé sur la touche PF10, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.

   À ce moment-ci, il est possible de changer de sélection. Répéter les étapes 1 à 3 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

   *S'il y a plus d'un **S** dans le champ de sélection, le système garde le premier **S** à partir du haut comme étant le code sélectionné.*

4. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche la prochaine réponse écrite à coder.*

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite et qu'on a décidé **d'inscrire un code** :

1. Inscrire un code valide dans le champ «Code».

2. Appuyer sur **PF10** pour valider le code.

   Après avoir appuyé sur la touche PF10, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.

   À ce moment-ci, il est possible de changer le code. Répéter les étapes 1 à 2 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

3. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche la prochaine réponse écrite à coder.*

<u>Écran de codage interactif avec une liste produite par le CART qui est actuelle</u>

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          11/09/96
MMANUAL1            CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE              12:56:19.5

Réponse écrite à coder                                                 Type  Code
PAYS DE GALES                                                                ____

Phrases retournées par CART                                    Codes    (S)élect.
PAYS DE GALLE                                                   004           _


ID: 32110003 023 0001 15
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      1
Cases    :
  cochées:

Réponses : PAYS DE GALES
 écrites :
         :
         :
Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
```

Écran de codage interactif après avoir appuyé PF10 pour valider le code sélectionné de la liste produite par le CART

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          11/09/96
MMANUAL3             CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE             12:56:19.5

Réponse écrite à coder                                               Type  Code
PAYS DE GALES                                                              004

Phrases retournées par CART                                  Codes    (S)élect.
PAYS DE GALLE                                                 004



ID: 32110003 023 0001 15
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      1
Cases    :
  cochées:

Réponses : PAYS DE GALES
 écrites :
         :
         :
Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
GALLOIS
```

XIV. Instructions relatives au codage interactif d'une réponse écrite avec une liste de phrases et de codes retournée par le CART qui peut ne pas être à jour

Dès l'accès au système, une réponse écrite à coder avec une liste de phrases et de codes produite par le CART sont affichées à l'écran. Le curseur se trouve dans le champ «Code». Un message d'avertissement apparaît à la dernière ligne de l'écran.

> W048 LISTE DE CART PEUT NE PAS ÊTRE À JOUR. BASE DE CART A ÉTÉ MODIFIÉE.

Les phrases et codes retournés par le CART peuvent être des appariements «possibles» parce qu'ils ont tous obtenus un pointage supérieur à la valeur de la limite inférieure utilisée lors du traitement par lots pour générer la liste produite par le CART. Cependant, il se peut que la liste de phrases et de codes produite par le CART ne soit pas à jour parce que des mises à jour ont été apportées à la base de données du CART **après** que la liste eut été produite lors du traitement par lots pour chaque réponse écrite que le système n'a pas été en mesure de coder.

Dans ce cas, le codeur doit demander à son surveillant s'il doit se conformer à des instructions de codage particulières à cause des mises à jour récentes à la base de données du CART. Le codeur devrait aussi demander une liste des mises à jour qui ont été apportées à la base de données du CART afin de vérifier si les phrases et les codes possibles retournés par le CART sont touchés par ces mises à jour. La liste produite par le CART est présentée par ordre alphabétique des phrases.

Le codeur dispose des options de codage suivantes :

- sélectionner un code pour la réponse écrite parmi la liste produite par le CART qui peut ne pas être à jour, ou
- inscrire pour la réponse écrite un autre code qui convient davantage que n'importe lequel des codes figurant dans la liste retournée par le CART.

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite et qu'on a décidé de **sélectionner un code** dans la liste produite par le CART :

1. Appuyer sur les touches de tabulation avant et arrière afin de positionner le curseur vis-à-vis du code approprié dans le champ de sélection « (S)élect. ».

Utiliser les touches PF7 et PF8 pour faire défiler la liste des phrases et codes produite par le CART.

2. Taper **S** dans le champ de sélection « (S)élect. ».

3. Appuyer sur **PF10** pour valider le code sélectionné.

Après avoir appuyé sur la touche PF10, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.

À ce moment-ci, il est possible de changer de sélection. Répéter les étapes 1 à 3 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

*S'il y a plus d'un **S** dans le champ de sélection, le système garde le premier **S** à partir du haut comme étant le code sélectionné.*

4. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche la prochaine réponse écrite à coder.*

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite et qu'on a décidé **d'inscrire un code** :

1. Inscrire un code valide dans le champ «Code».

2. Appuyer sur **PF10** pour valider le code.

   Après avoir appuyé sur la touche PF10, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.

   À ce moment-ci, il est possible de changer le code. Répéter les étapes 1 à 2 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

3. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche la prochaine réponse écrite à coder.*

Écran de codage interactif avec une liste produite par le CART qui peut ne pas être à jour

```
       RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ           11/09/96
MMANUAL1             CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE             12:56:19.5

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
C.S.S.R. EUROPE
                                                                          ____
Phrases retournées par CART                                 Codes    (S)élect.
C S S R                                                      046          _
C SALISH                                                     286          _
EUROPE                                                       083          _ +

ID: 21532003 019 0001 15
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:      1
Cases    :
  cochées:

Réponses : C.S.S.R. EUROPE
 écrites :
         :
         :
Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
W048 LISTE DE CART PEUT NE PAS ÊTRE À JOUR.  BASE DE CART A ÉTÉ MODIFIÉE.
```

Écran de codage interactif après avoir appuyé sur PF10 pour valider le code sélectionné de la liste produite par le CART qui peut ne pas être à jour

```
       RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ           14/09/96
MMANUAL1             CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE              0:32:09.2

Réponse écrite à coder                                              Type Code
C.S.S.R. EUROPE                                                          046

Phrases retournées par CART                                 Codes    (S)élect.
C S S R                                                      046
C SALISH                                                     286          _
EUROPE                                                       083          _ +

ID: 21532003 019 0001 15
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:      1
Cases    :
  cochées:

Réponses : C.S.S.R. EUROPE
 écrites :
         :
         :
Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS  <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS REFER VALID COMET FIN
TCHÉCOSLOVAQUE
```

XV. Instructions relatives au codage interactif d'une réponse écrite sans liste de phrases et de codes retournée par le CART

Dès l'accès au système, une réponse écrite à coder est affichée à l'écran, mais sans aucune liste de phrases et de codes produite par le CART. Le curseur se trouve dans le champ «Code». Un message apparaît à la dernière ligne de l'écran.

I026 LE SYSTÈME N'A PAS FOURNI DE RÉSULTATS DE CART.

Aucune liste de phrases et de codes est produite par le CART parce que le système n'a trouvé aucune phrase dans la base de données du CART ayant un pointage supérieur à la valeur de la limite inférieure utilisée lors du traitement par lots pour générer la liste produite par le CART. Par conséquent, le codeur doit inscrire un code valide à partir du manuel de référence ou autres sources; ou référer le codage.

Lorsqu'on décide de coder la réponse écrite :

1. Inscrire un code valide dans le champ «Code».

2. Appuyer sur **PF10** pour valider le code.

Après avoir appuyé sur la touche PF10, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.

À ce moment-ci, il est possible de changer le code. Répéter les étapes 1 à 2 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

3. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

*Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche la prochaine réponse écrite à coder.*

Écran de codage interactif sans liste retournée par le CART

```
      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ            18/09/96
 MMANUAL1           CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE               9:12:04.2

 Réponse écrite à coder                                              Type  Code
 PAKI                                                                      _____

 Phrases retournées par CART                                  Codes     (S)élect.
                                                                          _
                                                                          _
                                                                          _

 ID: 31112203 113 0001 15
===============================================================================
 Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      1
 Cases    :
   cochées:

 Réponses : PAKI
  écrites :
          :
          :
Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS  <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS REFER VALID COMET FIN
 I026 LE SYSTÈME N'A PAS FOURNI DE RÉSULTATS DE CART.
```

Écran de codage interactif après avoir appuyé sur PF10 pour valider le code inscrit quand aucune liste n'a été retournée par le CART

```
      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ            18/09/96
 MMANUAL1           CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE               9:12:04.2

 Réponse écrite à coder                                              Type  Code
 PAKI                                                                       123

 Phrases retournées par CART                                  Codes     (S)élect.
                                                                          _
                                                                          _
                                                                          _

 ID: 31112203 113 0001 15
===============================================================================
 Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      1
 Cases    :
   cochées:

 Réponses : PAKI
  écrites :
          :
          :
 Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  REFER VALID COMET FIN
 PAKISTANAIS, NON INCLUS AILLEURS
```

XVI. Étapes du contrôle de qualité du codage par le système

Cette section présente des instructions au codeur généraliste (niveau 1) qui doit coder un échantillon de réponses écrites que le système a été en mesure de coder. Le codeur visualisera la réponse écrite sur un écran d'ordinateur afin d'attribuer un code à cette réponse. Si le codeur ne peut attribuer un code, il doit référer la réponse écrite à un codeur expert (niveau 2).

Afin d'évaluer avec précision la qualité du codage par le système, le codeur doit avoir accès à ce que le logiciel du CART a eu recours pour coder les réponses écrites, ni plus ni moins. Par conséquent, il y a peu d'options assistées par ordinateur qui sont accessibles pendant le contrôle de qualité du codage par le système.

Les instructions relatives au codage sont très simples et le codeur doit suivre attentivement chaque étape afin de maintenir une qualité de codage acceptable et de limiter le nombre de demandes de réponses référées soumises aux codeurs experts.

Touches PF mis en service

Pendant le contrôle de qualité du codage par le système, le codeur généraliste peut utiliser les touches PF suivantes.

PF1 **AIDE** en direct.

PF4 Faire défiler vers la **GAUCHE** les champs de réponses où l'on voit un < ou un <> à la droite de chaque champ.

PF5 Faire défiler vers la **DROITE** les champs de réponses où l'on voit un > ou un <> à la droite de chaque champ.

PF9 **RÉFÉRER** le codage d'une réponse écrite à un codeur expert. Appuyer sur PF9 de nouveau pour confirmer ou appuyer sur la touche «CLR» pour annuler.

PF10 **VALIDER** le code qui a été inscrit pour une réponse écrite en faisant apparaître une description type correspondant à un code valide.

PF11 **COMMETTRE** le code validé qui a été sélectionné ou inscrit pour une réponse écrite.

PF12 **FIN** et sortie d'une séance de codage. Appuyer sur PF12 de nouveau pour confirmer ou appuyer sur la touche «CLR» pour annuler.

PF22 **TRADUIRE** la description type correspondant à un code valide dans l'autre langue officielle.

Instructions relatives au contrôle de qualité du codage par le système

Dès l'accès au système, une réponse écrite à coder est affichée à l'écran. Le curseur se trouve dans le champ «Code». Aucun message n'apparaît à la dernière ligne de l'écran.

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite :

1. Inscrire un code valide dans le champ «Code».

2. Appuyer sur **PF10** pour valider le code.

   Après avoir appuyé sur la touche PF10, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.

   À ce moment-ci, il est possible de changer de code. Répéter les étapes 1 à 2 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

3. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche la prochaine réponse écrite à coder.*

Écran de codage interactif pour le contrôle de la qualité des codes dès l'accès au système

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          02/10/96
 MINTER1              CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE            10:30:01.1


Réponse écrite à coder                                                    Code

 IRANIAN                                                                  ____


ID: 33145611 013 0001 15

 Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE               <<<<  >>>>                     REFER VALID COMET FIN
```

Écran de codage interactif pour le contrôle de la qualité des codes du système après avoir appuyé sur PF10 pour valider le code inscrit

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          02/10/96
 MINTER1              CODAGE INTERACTIF - ORIGINE ETHNIQUE            10:30:01.1


Réponse écrite à coder                                                    Code

 IRANIAN                                                                   112


ID: 33145611 013 0001 15

 Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE               <<<<  >>>>                     REFER VALID COMET FIN
IRANIAN
```

XVII. Abréviations pour réponses cochées

Les abréviations suivantes, composées d'une série d'au plus sept caractères, sont utilisées pour afficher les réponses cochées aux questions suivantes sur les écrans de codage et de renseignements supplémentaires.

Écrans supplémentaires	Abréviations	Descriptions
Lien avec la Personne 1	PERSON1	Personne 1
	MAR/FEM	Époux ou épouse de la Personne 1
	PARTENA	Partenaire en union libre de la Personne 1
	FLS/FIL	Fils ou fille de la Personne 1
	F/S UNI	Gendre ou bru de la Personne 1
	PET ENF	Petit-fils ou petite-fille de la Personne 1
	PÈR/MÈR	Père ou mère de la Personne 1
	B PÈ/MÈ	Beau-père ou belle-mère de la Personne 1
	GRNDPAR	Grand-père ou grand-mère de la Personne 1
	FRÈ/SOE	Frère ou soeur de la Personne 1
	B FRÈ/S	Beau-frère ou belle-soeur de la Personne 1
	CHMBREU	Chambreur ou chambreuse
	COLOCAT	Colocataire

ÉCRAN CULTUREL	Abréviations	Descriptions
Langue officielle	ANGLSEUL	Anglais seulement
	FRANSEUL	Français seulement
	ANGFRAN	Anglais et français
	NANGFRA	Ni anglais ni français
Langue non-officielle	AUCUNE	Aucune
Langue parlée	ANGLAIS	Anglais
	FRANÇAI	Français
Langue maternelle	ANGLAIS	Anglais
	FRANÇAI	Français
Lieu de naissance	1	Terre-Neuve
	2	Ile du Prince Édouard
	3	Nouvelle-Écosse
	4	Nouveau-Brunswick
	5	Québec
	6	Ontario
	7	Manitoba
	8	Saskatchewan
	9	Alberta
	B	Colombie-Britannique
	Y	Yukon
	N	Territoires du Nord-Ouest
Citoyenneté	CANNAIS	Canada, par naissance
	CANNAT	Canada, par naturalisation

ÉCRAN CULTUREL	Abréviations	Descriptions
Groupe de population	BLANC CHINOIS S.ASIE NOIR ARAB/AO PHILIPN ASIE SE AMÉ LAT JAPONAI CORÉEN	Blanc Chinois Sud-Asiatique Noir Arabe/Asiatique occidental Philippin Asiatique du Sud-Est Latino-Américain Japonais Coréen
Autodéclaration de l'ascendance autochtone Bande indienne	NON IND.A-N MÉTIS INUIT	Non Oui, Indien de l'Amérique du Nord Oui, Métis Oui, Inuit (Esquimau)

PRINCIPAL DOMAINE D'ÉTUDES	Abréviations	Descriptions
Études secondaires/primaires	AUCUNE	Aucune scolarité ou uniquement l'école maternelle
Études universitaires	MDUNEAN AUCUNE	Moins d'une année (de cours terminés) Aucune
Autres études post-secondaires	MDUNEAN AUCUNE	Moins d'une année (de cours terminés) Aucune
Fréquentation scolaire	NON OUIPLEI OUIPART	Non, aucun de ces établissements au cours des huit derniers mois Oui, à plein temps Oui, à temps partiel, le jour ou le soir
Diplôme, certificat ou degré	CEETSEC CEMETIE CENUNIV CEUNIV BACCALA UNSUPBA MAITRIS DIPLMED DOCTORA AUCUN	Certificat d'études secondaires ou l'équivalent Certificat ou diplôme d'une école de métiers Autre certificat ou diplôme non universitaire (obtenu d'un collège communautaire, cégep, institut technique) Certificat ou diplôme universitaire inférieur au baccalauréat Baccalauréat(s) (p. ex., B.A., B.Sc., LL.B.) Certificat ou diplôme universitaire supérieur au baccalauréat Maîtrise(s) (p. ex., M.A., M.Sc., M. Ed.) Diplôme en médecine, en art dentaire, en médecine vétérinaire ou en optométrie (p. ex., M.D., D.D.S., D.M.D., D.M.V., O.D.) Doctorat acquis (p. ex., Ph.D., D.Sc., D.Ed.) Aucun diplôme, certificat ou degré

MOBILITÉ	Abréviations	Descriptions
Au Canada	MEMEADR	Habitait à l'adresse actuelle
	MEMPRTE	Habitait à une autre adresse dans le ou la même ville, village, canton, municipalité ou réserve indienne
	AUTPRTE	Habitait un ou une autre ville, village, canton, municipalité ou réserve indienne
À l'extérieur du Canada	AUTPAYS	Habitait en dehors du Canada (il y a 1 an)
	DEHCANA	Habitait en dehors du Canada (il y a 5 ans)